Manual de juego

colin | mcrae | rally | 2.0™

Codemasters®

GENIUS AT PLAY™

Pantalla de juego
Localiza rápidamente en pantalla los elementos del juego.

Teclas y controles
La forma forma más clara de conocer todos los controles del juego.

Tus 5 primeros minutos
Unos pocos minutos bastan para dominar Colin McRae Rally 2.0.

Instrucciones
Toda la información al detalle. La respuesta a todas tus preguntas.

Juego en red e Internet
Disfruta con tus amigos de la emoción de Colin McRae Rally 2.0.

Extras y pistas
Consejos básicos y pistas esenciales para conseguir la victoria.

Capítulo 1. **Pantalla de juego** 3

Capítulo 2. **Teclas y controles del juego** 5

Capítulo 3. **Tus 5 primeros minutos** 6

Capítulo 4. **Modalidades de juego** 11

4.1 Rally 11
4.1.1 Campeonato 11
4.1.2 Rally individual 11
4.1.3 Etapa individual 11
4.1.4 Prueba contrarreloj 12
4.1.5 Desafío 12
4.2 Arcade 12
4.2.1 Campeonato 12
4.2.2 Carrera individual 13
4.2.3 Contrarreloj 13

Capítulo 5. **Cómo crear una partida** 14

5.1 Selección de la modalidad de juego 14
5.2 Nivel de dificultad 14
5.3 Número de jugadores 15
5.4 Selección de piloto 15
5.5 Selección de coche 16
5.6 Selección de país 17

Capítulo 6. **Área de servicio** 18

6.1 Información de carrera 18
6.2 Configuración 18
6.3 Reparaciones 20
6.4 Guardar y cargar partidas 20

Capítulo 7. **Opciones** 22

7.1 Gráficos 22
7.1.1 Gráficos avanzados 22
7.2 Sonido 23
7.3 Máximas puntuaciones 23
7.4 Controles 23
7.5 Idioma 23
7.6 El menú de pausa 24

Capítulo 8. **El copiloto** 25

8.1 Cómo interpretar las indicaciones del copiloto 25

Capítulo 9. **Juego en red e Internet** 26

9.1 Cómo crear una partida 26
9.1.1 Partidas en Internet 28
9.2 Cómo unirse a una partida 28
9.3 Conversación 29
9.4 Durante la carrera 29
9.5 Pantalla de resultados 29

Capítulo 10. **Extras y pistas** 30

10.1 Consejos 30
10.2 Trucos 30
10.3 Todos los coches 31

Capítulo 1. Pantalla de juego

Figura 1-1: Pantalla de juego

** Pantalla correspondiente a la modalidad de juego "Rally".*

A Situación de carrera
Muestra tu posición y tiempo actuales en comparación con los de tus dos rivales más próximos. Se va actualizando al final de cada tramo.

B Tiempo parcial
Indica tu diferencia temporal con el piloto más rápido de la etapa. Se va actualizando al final de cada tramo.

C Indicaciones del copiloto
Te avisan de los giros y tramos peligrosos.

D Progresión
Cada bloque representa uno de los tramos de que consta la etapa. A medida que avanzas, los bloques se van coloreando. Un bloque verde indica que has realizado el tiempo más rápido en ese tramo. Un bloque rojo señala que otro piloto ha marcado mejor tiempo.

E Tiempo de carrera
El cronómetro te muestra el tiempo total de la etapa en curso.

F Cuentarrevoluciones

G Velocidad

H Marcha actual

I Diferencia con el líder de la carrera

Iconos de señalización

Curva + abierta → **Curva + cerrada**

Precaución **Peligro**

Vistas de cámara

Pulsa la tecla **C** para cambiar de cámara y observar la carrera desde otra perspectiva. Existen cinco opciones disponibles:

1. Coche lejano

2. Coche en primer plano

3. Vista del capó

4. Visión desde el interior

5. Parachoques

Capítulo 2. Teclas y controles del juego

Controles de la carrera

↑	*Acelerador*
↓	*Freno/Marcha atrás (si mantienes pulsada la tecla)*
←	*Girar a la izquierda*
→	*Girar a la derecha*
F1	*Cambiar de cámara durante la repetición*
[	*Subir marcha*
]	*Bajar marcha*
C	*Cambiar de cámara*
R	*Vista atrás*
Espacio	*Freno de mano*
Esc	*Activar menú de pausa*

Controles de los menús del juego

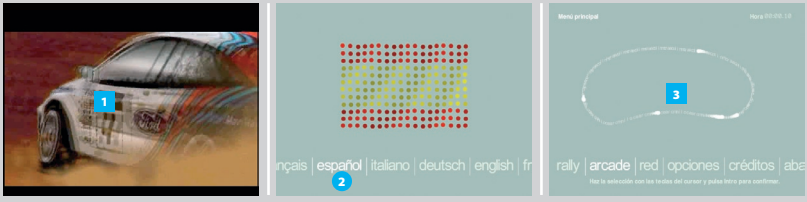
↑	*Marcar opción anterior del menú*
↓	*Marcar opción siguiente del menú*
←	*Marcar opción anterior del menú*
→	*Marcar opción siguiente del menú*
Intro	*Seleccionar la opción resaltada / Enviar un mensaje (en "Juego en red")*
Esc	*Activar menú de pausa / Volver a la pantalla anterior*

Si lo deseas, puedes cambiar las teclas de control tanto para uno como para dos jugadores. Consulta el apartado 7.4 de este manual: "Controles".

Capítulo 3. Tus 5 primeros minutos

Un piloto de rally profesional necesita años de entrenamiento y miles de kilómetros de experiencia para convertirse en campeón del mundo. Pero tú, gracias a *Colin McRae Rally 2.0* sólo necesitas unos minutos para aprender a dominar un coche preparado para competir sobre grava, nieve, barro y asfalto. Basta con seguir nuestros consejos.

Figura 3-1: Presentación



1 *El vídeo de presentación de Colin McRae 2 te ayuda a sumergirte en el mundo de los rallies y te muestra una selección de las infinitas posibilidades del juego.* 2 *En la pantalla de selección de idioma, pulsa los cursores ← o → hasta resaltar la opción "Español" y pulsa* **Intro** *para seleccionarla.* 3 *A continuación se despliega la pantalla con el menú principal, desde la que se accede a todas las opciones del juego.*

Si esperas unos instantes sin pulsar ninguna tecla se activarán nuevos vídeos con imágenes del juego. Pulsa la tecla **Intro** *para volver al menú principal.*

Figura 3-2: Modalidad de juego

1 *Pulsa el cursor → para marcar la modalidad de juego "Arcade" y la tecla* **Intro** *para seleccionarla.* 2 *Pulsa el cursor ↓ para resaltar la opción "Carrera individual". A continuación, pulsa* **Intro** *para seleccionarla.* 3 *Pulsa* **Intro** *para seleccionar el número de jugadores: "Un jugador".*

Menú principal

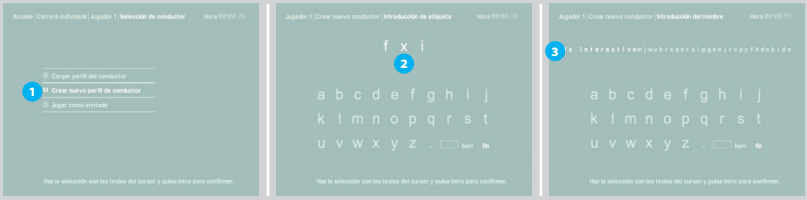
Emplea los cursores ← y → para moverte por el menú principal. La opción resaltada es la que tienes seleccionada en cada momento.

Durante la fase de configuración de la partida puedes regresar a la pantalla anterior en cualquier momento. Para ello basta con pulsar la tecla **Esc**.

Identificación del piloto

Ahora debes inscribirte en la prueba con el nombre que desees. El perfil del piloto es la abreviatura de su nombre (por ejemplo, "cmr" es la abreviatura de Colin McRae). Una vez identificado, el programa guardará un registro de tus actuaciones y podrás en todo momento comprobar tu evolución como piloto.

Figura 3-3: Identificación del piloto



1 *Pulsa* **Intro** *para "Crear nuevo perfil de conductor".* 2 *Introduce con el teclado las tres iniciales con las que deseas ser identificado y pulsa* **Intro** *para confirmarlas.* 3 *Escribe con el teclado el nombre completo de tu piloto y pulsa* **Intro** *para confirmarlo. (El programa sólo admite letras minúsculas).*

A continuación, si lo deseas, puedes introducir la fecha de nacimiento de tu piloto. Pulsa los cursores ↑ y ↓ para acceder a los apartados "Año", "Mes" y "Día"; y los cursores ← y → para fijar el dato correspondiente. Finalmente, pulsa ↓ hasta resaltar la opción "Aceptar" y pulsa **Intro** para pasar a la pantalla de selección de coche.

Selección de coche

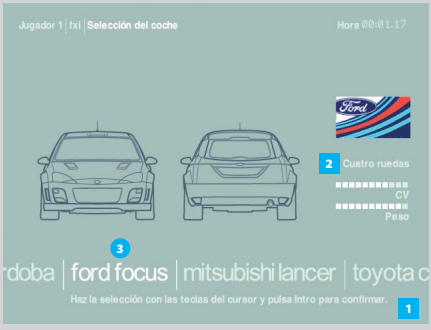


Figura 3-4: Selección de coche

1 *Pulsa los cursores ← o → para acceder a todos los coches disponibles.*

2 *Comprueba el tipo de tracción, la potencia y el peso de cada uno de los modelos.*

3 *Pulsa* **Intro** *para elegir el vehículo que desees.*

Al comenzar el juego tienes 6 vehículos disponibles. A medida que progreses como piloto podrás elegir nuevos modelos, hasta un total de 22.

Caja de cambios

Todos los coches disponen de una versión con cambio de marchas automático y otra con cambio manual. La transmisión automática es la más sencilla: tú no tienes que preocuparte de seleccionar la marcha más adecuada en cada momento, el programa lo hará por ti. Te recomendamos que en las primeras carreras utilices el cambio de marchas automático. Para ello basta con pulsar la tecla **Intro**.

Si deseas seleccionar la transmisión manual, pulsa el cursor ← y, cuando la palabra "Manual" aparezca resaltada, pulsa **Intro**.

Nivel de dificultad

Colin McRae Rally 2.0 dispone de tres niveles de dificultad: "Novato", "Intermedio" y "Experto". Lógicamente, para tener éxito en el nivel superior deberás ser capaz de sacar el máximo rendimiento de cada coche y dominar las maniobras más exigentes. Y para ello no hay nada mejor que adquirir experiencia en los niveles inferiores. Para tu primer contacto con el juego es recomendable seleccionar la opción "Novato". Pulsa **Intro** para acceder a la pantalla siguiente.

Selección de etapa

El último paso antes de comenzar a competir es elegir el trazado de la prueba. En principio, la modalidad de juego que has elegido cuenta con tres pistas disponibles, cada una con un tipo de superficie distinta: Italia (asfalto), Suecia (nieve) y Grecia (grava).

Emplea los cursores ← y → para acceder a la información de cada pista y pulsa **Intro** para seleccionar la que aparece en pantalla en ese momento.

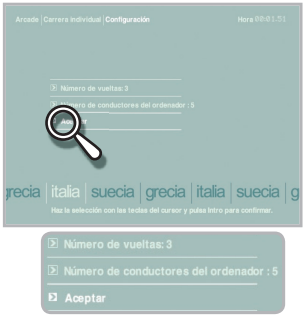
Figura 3-5: Selección de pista

- **A** Pista seleccionada.
- **B** Trazado de la etapa.
- **C** Localización geográfica.
- **D** Longitud del tramo.
- **E** Tipo/s de superficie.
- **F** Mejor marca personal. (Lógicamente, como todavía no has competido no muestra ningún registro).
- **G** Récord de la etapa.

Para tu primera experiencia al volante te recomendamos elegir "Italia", cuya etapa transcurre íntegramente sobre asfalto.

Configuración

Por defecto, el programa tiene prefijada una competición que consta de 3 vueltas al circuito. Además de ti, en pista habrá otros 5 pilotos controlados por el ordenador. Con el texto "Aceptar" resaltado, pulsa **Intro** para confirmar la configuración establecida.



Si deseas cambiar la configuración, emplea los cursores ↑ y ↓ para acceder a las opciones disponibles y pulsa ← y → según quieras reducir o aumentar el número de vueltas al circuito o el de coches en competición, respectivamente. Por último, con el texto "Aceptar" resaltado, pulsa **Intro** *para confirmar la nueva configuración que has fijado.*

La carrera

Ya estás listo para comenzar la carrera. En cuanto comience la cuenta atrás (y en cualquier momento de la carrera), puedes activar la pausa del juego. Para ello basta con pulsar la tecla **Esc**. Inmediatamente se detendrá la prueba y se desplegará el menú de pausa. Emplea los cursores ↑ y ↓ para moverte por las distintas opciones y pulsa **Intro** para seleccionar una.

Aprovecha la pausa para repasar unos instantes los controles del coche. Recuerda: emplea el cursor ↑ para acelerar, el cursor ↓ para frenar y la **Barra espaciadora** cuando necesites tirar del freno de mano. El volante lo manejas con los cursores ← y →.

Te recomendamos detener el juego a menudo para seguir las instrucciones de esta sección. Después, selecciona "Continuar" y pulsa **Intro** *para regresar a la carrera.*

Figura 3-6: La carrera

1 Cuando la cuenta atrás llegue a su fin, acelera a fondo pulsando el cursor ↑. 2 Los coches saldrán a toda velocidad. 3 La primera curva es a la izquierda. Pulsa ← ligeramente para tomarla y, cuando el coche esté orientado, suéltala para continuar la trazada correcta. 4 Enseguida tendrás que realizar dos giros a la derecha. El primero es muy suave. El segundo, mucho más pronunciado.

En esta modalidad de juego, los impactos contra otros vehículos o contra muros y vallas afectan a tu rendimiento en carrera, pero no a las condiciones del coche, que podrá seguir con todos sus elementos y prestaciones intactos.

Presta ahora atención a los elementos de la pantalla de juego.

Figura 3-7: Elementos de pantalla

- A Récord del circuito.
- B Tu récord personal.
- C Tu vuelta más rápida en la carrera en curso.
- D Tiempo que has realizado en la última vuelta.
- E Vuelta en curso / Total de vueltas.
- F Tiempo total de carrera.
- G Posición de ocupas.
- H Perfil de la etapa.
- I Posiciones de carrera.
- J Tu situación en carrera.
- K Cuentarrevoluciones.
- L Marcha actual.
- M Velocidad.

Lógicamente, como la carrera acaba de comenzar, los registros de los apartados B, C y D permanecen a cero. ***(Ver Figura 3-7: Elementos de pantalla)****.*

A continuación el recorrido discurre en una sucesión de curvas a izquierda y derecha. A una curva a la izquierda le sucede otra poco pronunciada hacia la derecha (entre las dos hacen una "S"). Si tomas por dentro la primera curva hacia la izquierda y haces lo mismo con la que gira a la derecha, pasarás las dos casi en línea recta.

Aunque el trazado es muy sinuoso, intenta entrar en los virajes sin pisar el freno. Si crees que te vas a salir de la carretera, disminuye la velocidad soltando un instante el acelerador. Como norma general, pulsa las teclas de forma intermitente. Te será más fácil controlar el coche y evitarás ir dando bandazos de un lado a otro de la pista.

Después de un descenso vertiginoso encadenando curvas en "S" llegarás a un viraje muy pronunciado (180º) a la derecha. En este caso puedes tirar del freno de mano (pulsando la **Barra espaciadora**) sin soltar el acelerador. El coche gira de forma más acusada. Y lo hace en el mismo sentido de la curva y en la misma dirección. El coche perderá bruscamente velocidad y derrapará, pero no te resultará difícil enderezarlo.

Si te sales de la pista o te adelanta algún coche, no pierdas los nervios y, sobre todo, no intentes recuperar la posición a toda prisa. Ten paciencia para encontrar el momento y el lugar adecuados para hacerlo.

Si te equivocas de dirección, en pantalla aparecerá el mensaje "Dirección contraria". Frena, da la vuelta, orienta el coche y pisa a fondo.

Mantén la concentración. La primera vuelta te servirá para hacerte con el coche y conocer el circuito. En cuanto pases por primera vez por la línea de meta, todo será aún más sencillo.

Bienvenido al apasionante mundo de los rallies. Mucha suerte.

Capítulo 4. Modalidades de juego

4.1 Rally

4.1.1 Campeonato

El rally en estado puro. Disputa la temporada completa de rallies, un calendario de competiciones que incluye pruebas en ocho países. Cada rally consta de una serie de etapas que debes completar en el menor tiempo posible. Los tiempos de cada etapa se van acumulando para determinar al vencedor de la prueba que, lógicamente, será aquel que emplee menos tiempo en completar el recorrido total del rally.

Debes acabar entre los seis primeros clasificados de cada rally para pasar el siguiente. Si no lo consigues, tendrás que volver a correr la prueba anterior. El último día del segundo, cuarto, sexto y último rallies se disputa una etapa "Superespecial"; una carrera de piloto contra piloto en una pista doble especialmente creada para la ocasión.

Al final de un rally, los seis primeros se reparten los siguientes puntos:

1º puesto	*12 puntos*
2º puesto	*8 puntos*
3º puesto	*6 puntos*
4º puesto	*4 puntos*
5º puesto	*2 puntos*
6º puesto	*1 punto*

La clasificación del "Campeonato" se actualiza al final de cada rally y refleja la suma de puntos acumulados por cada piloto. Una vez disputadas las ocho pruebas del Mundial, el campeón será el piloto que más puntos consiga.

Se puede jugar el "Campeonato" en las modalidades de un jugador, dos jugadores en pantalla dividida o de dos a cuatro jugadores por turnos alternativos. (Consulta el apartado 5.3 de este manual: "Número de jugadores").

4.1.2 Rally individual

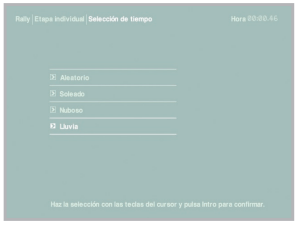
Elige uno de los rallies disponibles y compite contra otros 15 pilotos en todas las etapas que lo componen. El ganador será el piloto que complete el recorrido total en el menor tiempo posible.

Al principio sólo está disponible el rally de Finlandia. Si quieres competir en los demás países es preciso que participes en la modalidad "Campeonato" y desbloquees sucesivamente el acceso al resto de pruebas. *(Consulta el apartado 4.1.1 de este manual: "Campeonato").*

En la modalidad "Rally individual" pueden jugar un jugador, dos jugadores en pantalla dividida o de dos a cuatro jugadores por turnos alternativos. (Consulta el apartado 5.3 de este manual: "Número de jugadores").

4.1.3 Etapa individual

Elige uno de los países disponibles y disputa una sola etapa del mismo tratando de invertir el mínimo tiempo posible en el recorrido. Esta modalidad de juego te permite seleccionar las condiciones meteorológicas en las que se desarrollará la prueba.



En la modalidad "Etapa individual" pueden jugar un jugador, dos jugadores en pantalla dividida o de dos a cuatro jugadores por turnos alternativos. (Consulta el apartado 5.3 de este manual: "Número de jugadores").

4.1.4 Prueba contrarreloj

Lucha por conseguir el tiempo más rápido en la etapa que desees. A diferencia de la modalidad "Etapa individual", en "Prueba contrarreloj" las condiciones meteorológicas son siempre óptimas para facilitarte la obtención de tiempos rápidos.

En la modalidad "Prueba contrarreloj" pueden jugar un jugador o de dos a cuatro jugadores por turnos alternativos. (Consulta el apartado 5.3 de este manual: "Número de jugadores").

4.1.5 Desafío

Éste es un torneo que se desarrolla por el sistema de eliminatorias. Los pilotos participantes, un mínimo de 2 y un máximo de 8; se enfrentan en carreras uno contra uno en un circuito doble con pistas simétricas. El vencedor de cada enfrentamiento pasa a la siguiente ronda, y así sucesivamente hasta la final.

Cuando haya uno o varios emparejamientos de coches controlados por el ordenador, pulsa sucesivamente la tecla **Intro** *para ver el resultado de cada enfrentamiento y pasar al siguiente.*

Los vehículos se asignan de forma aleatoria en cada ronda de la competición. En cada ronda, todos los pilotos participantes manejan el mismo modelo de coche.

Inicialmente sólo podrás competir en el circuito de Japón, un país exclusivo de esta modalidad de juego. Cuando en el "Campeonato" accedas a otras etapas "Superespeciales", podrás competir en ellas en la modalidad "Desafío". *(Consulta el apartado 4.1.1 de este manual: "Campeonato").*

Si en uno de los emparejamientos de una ronda coinciden dos jugadores humanos, ambos tendrán que competir en pantalla dividida.

4.2 Arcade

4.2.1 Campeonato

Compite simultáneamente contra otros cinco coches en los tres circuitos de que consta cada campeonato. Cada prueba se disputa en una superficie diferente y debes completar tres vueltas a cada circuito.

En esta modalidad de juego sólo puede participar un jugador humano. Los otros cinco coches son controlados por el ordenador.

Al final de cada carrera se actualiza la clasificación de acuerdo a los puntos obtenidos por cada piloto:

1º puesto	*6 puntos*
2º puesto	*4 puntos*
3º puesto	*3 puntos*
4º puesto	*2 puntos*
5º puesto	*1 punto*
6º puesto	*0 puntos*

Hay dos categorías de campeonatos, A y B, y cada una cuenta con sus propios circuitos. Al principio únicamente podrás disputar el Campeonato B; y sólo cuando te proclames vencedor de esa categoría podrás acceder al Campeonato A.

Para disputar el Campeonato A debes fijar el nivel de dificultad en "Intermedio" o "Experto". (Consulta el apartado 5.1 de este manual: "Nivel de dificultad").

4.2.2 Carrera individual

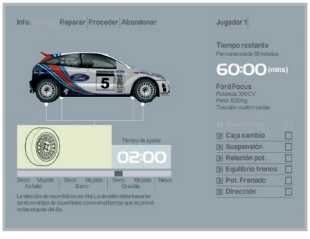
Un jugador

Enfréntate simultáneamente a otros pilotos en un solo circuito. Puedes elegir el número de vueltas de que consta la carrera entre 1 y 10 y, si lo deseas, seleccionar también el número de rivales en carrera, hasta un máximo de 5.

Por defecto, el programa selecciona una prueba de 3 vueltas con 5 adversarios en carrera.

Dos jugadores

Dos jugadores humanos frente a frente. La carrera se disputa simultáneamente en pantalla dividida sin rivales controlados por el ordenador. Esta modalidad dispone de opciones que puedes configurar a tu gusto:



Ventaja: si activas esta opción, el jugador que marcha segundo es ayudado por el ordenador para mejorar su rendimiento.

Puntos de vuelta: el piloto que cruza el primero la línea de meta gana un punto. Para alzarse con la victoria, los jugadores deben alcanzar un número de puntos determinado.

Retardo: cada vez que el piloto que va en cabeza pasa por línea de meta se activa un cronómetro. El segundo clasificado tiene un número determinado de segundos para completar la vuelta. De lo contrario, será eliminado y perderá la partida.

4.2.3 Contrarreloj

Esta modalidad te permite practicar con el coche que tú elijas en cualquiera de las pistas disponibles. Comprueba en el cronómetro tus progresos en cada uno de los tramos.

En esta modalidad de juego sólo puede participar un jugador humano.

Capítulo 5. Cómo crear una partida

Antes de la competición es preciso definir los parámetros de la partida que vas a disputar. Aunque algunas modalidades de juego tienen opciones específicas, el esquema básico de creación de una partida consta de los siguientes pasos:

1 *Selección de la modalidad de juego.*
2 *Selección del nivel de dificultad.*
3 *Elección del número de jugadores.*
4 *Selección de piloto.*
5 *Elección de coche y transmisión.*
6 *Selección de rally.*
7 *Área de servicio (sólo en la modalidad "Rally").*

En la opción "Campeonato" de la modalidad "Rally", el primer paso es elegir entre crear una partida "Nueva" o "Cargar una partida". (Consulta el apartado 6.4 de este manual: "Guardar y cargar partidas").

Cómo moverse por los menús del juego

Emplea los cursores ↑ y ↓ para recorrer por la lista de opciones disponibles en cada pantalla y pulsa ← y → para modificar esas opciones. Finalmente, para confirmar la opción resaltada o avanzar a la pantalla siguiente, pulsa la tecla **Intro**. Si deseas regresar a la pantalla anterior, pulsa la tecla **Esc**.

5.1 Selección de la modalidad de juego

Figura 5-1: Modalidad de juego

1 *En la pantalla del menú principal, emplea los cursores ← y → para marcar la opción "Rally" o "Arcade" y pulsa* **Intro** *para confirmarla.*

2 *Utiliza los cursores ↑ y ↓ para marcar la competición deseada y pulsa* **Intro** *para seleccionarla.*

Consulta el capítulo 4 de este manual: "Modalidades de juego".

5.2 Nivel de dificultad

Colin McRae Rally 2.0 cuenta con tres niveles de dificultad: "Novato", "Intermedio" y "Experto". Los dos primeros están disponibles desde el inicio del juego. Sin embargo, para acceder al nivel "Experto" en la modalidad "Rally" es preciso proclamarse vencedor del "Campeonato", mientras que en la modalidad "Arcade" es necesario ganar el "Campeonato" en las categorías A y B. *(Consulta el capítulo 4 de este manual: "Modalidades de juego").*

Rally

En esta modalidad de juego, el nivel de dificultad determina las etapas disponibles y, en consecuencia, el número de días que dura cada rally.

Novato día 1 (cuatro etapas). El día 2 (etapa "Superespecial") sólo se disputa en cuatro países.

Intermedio día 1 (cuatro etapas) y día 2 (cuatro etapas). El día 3 (etapa "Superespecial") sólo se disputa en cuatro países.

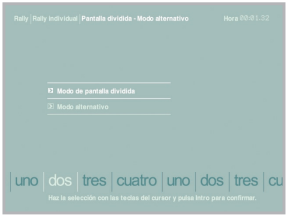
Experto día 1 (cuatro etapas), día 2 (cuatro etapas) y día 3 (dos etapas). El día 4 (etapa "Superespecial") sólo se disputa en cuatro países.

Arcade

En la modalidad "Arcade" el nivel "Novato" sólo contiene el campeonato y los circuitos de la categoría B.

5.3 Número de jugadores

Dependiendo de la modalidad de juego elegida, podrás crear partidas de uno a cuatro jugadores, y hasta ocho si vas a disputar un rally en la modalidad "Desafío".



Dos jugadores

Si seleccionas esta opción, puedes elegir si deseas disputar la prueba en "Pantalla dividida" (la pantalla se divide en dos partes iguales, una para cada piloto) o en el "Modo alternativo" (el "Jugador 1" completará la etapa correspondiente y, una vez finalizada, será el turno del "Jugador 2").

Tres o cuatro jugadores

Las etapas para tres o cuatro jugadores se disputan por turnos sucesivos.

Desafío

En esta competición pueden participar de uno a ocho jugadores. Si en una misma ronda del "Desafío" coinciden dos de ellos, la carrera se disputará por el sistema de "Pantalla dividida".

5.4 Selección de piloto

Cuando se inicia una partida puedes seleccionar uno de los pilotos cuya identidad tienes registrada. Este registro contiene su nombre, fecha de nacimiento y una base de datos con sus mejores resultados, trofeos, preferencias de configuración y vehículos adicionales conseguidos.

Si es la primera vez que juegas y no tienes ningún piloto disponible o simplemente deseas crear uno nuevo, debes dar los pasos siguientes:

Figura 5-2: Crear nuevo piloto

1 *Marca la opción "Crear nuevo perfil de conductor" y pulsa* **Intro** *para seleccionarla.* 2 *Introduce con el teclado las tres iniciales con las que el nuevo piloto será identificado y pulsa* **Intro** *para confirmarlas.* 3 *Introduce con el teclado el nombre completo del piloto y pulsa* **Intro** *para confirmarlo.* 4 *Marca sucesivamente los apartados "Año", "Mes" y "Día" e introduce su fecha de nacimiento.* 5 *Marca "Aceptar" y pulsa* **Intro** *para confirmar los datos.*

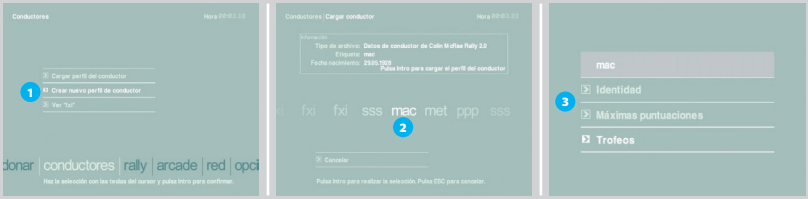
En el modo "Desafío", que contempla partidas con hasta ocho jugadores, no se puede seleccionar a un piloto ya existente.

Si no tienes ningún piloto registrado y no deseas crear uno nuevo, puedes seleccionar la opción "Jugar como invitado". Los invitados no pueden acceder a un coche de bonificación. *(Consulta el apartado 10.3 de este manual: "Todos los coches").*

Pilotos

Desde el apartado "Conductores" del menú principal puedes acceder a toda la información existente sobre cada piloto del juego o, si lo deseas, también puedes crear nuevos competidores.

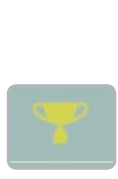
Figura 5-3: Información del piloto

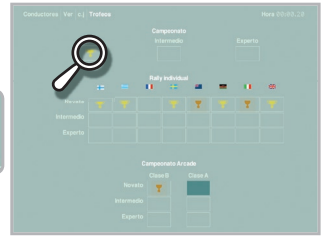


1 *Marca la opción "Cargar perfil del conductor" y pulsa* **Intro** *para seleccionarla.* 2 *Emplea los cursores ← y → para recorrer el listado de pilotos y pulsa* **Intro** *para seleccionar uno.* 3 *Marca el apartado que desees y pulsa* **Intro** *para acceder a los datos correspondientes.*

Además de los resultados obtenidos por el piloto, esta opción te permite consultar los trofeos acumulados. Puedes conseguir trofeos en todos los niveles de dificultad, tanto en campeonatos de "Rally" y "Arcade" como en pruebas individuales, siempre y cuando finales la competición entre los tres primeros clasificados.

Los datos de cada piloto se actualizan automáticamente después de cada prueba.





5.5 Selección de coche

Al principio tienes seis coches de competición disponibles. A medida que progreses en los niveles "Intermedio" y "Experto", tanto en los campeonatos de la modalidad "Rally" como de "Arcade" podrás acceder a nuevos modelos. *(Consulta el apartado 10.3 de este manual: "Todos los coches").*

Coches iniciales

FORD FOCUS
CV 300
Peso (kg) 1230
Turbo Y
Tracción 4x4

SUBARU IMPREZA 22B
CV 300
Peso (kg) 1230
Turbo Y
Tracción 4x4

TOYOTA COROLLA

CV 300
Peso (kg) 1230
Turbo Y
Tracción 4x4

MITSUBISHI LANCER

CV 300
Peso (kg) 1260
Turbo Y
Tracción 4x4

PEUGEOT 206

CV 300
Peso (kg) 1230
Turbo Y
Tracción 4x4

SEAT CÓRDOBA

CV 300
Peso (kg) 1230
Turbo Y
Tracción 4x4

Caja de cambios

Después de seleccionar el coche, puedes elegir entre la **transmisión manual (TM)** y la **transmisión automática (TA).**

Los pilotos de competición emplean el cambio manual para obtener el máximo rendimiento del vehículo. Sin embargo, en el juego te recomendamos emplear la transmisión automática hasta que tengas la soltura necesaria para manejar la caja de cambios manual.

5.6 Selección de país

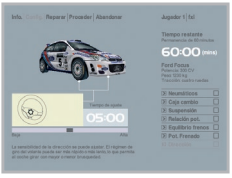
Si la competición que has seleccionado es un "Rally individual", una "Etapa individual" o una "Contrarreloj", puedes elegir el país en el que se va a desarrollar la prueba. Por el contrario, si vas a disputar una partida en la modalidad "Campeonato", tendrás que afrontar cada rally en el orden establecido por el calendario de la competición.

En la opción "Etapa individual" de la modalidad "Rally", después de elegir el país debes seleccionar las condiciones meteorológicas de la etapa. (Consulta el apartado 4.1.3. de este manual: "Etapa individual").

En la modalidad de juego "Arcade", la selección de país es el último paso antes de empezar la competición. Por el contrario, en la modalidad de juego "Rally" debes visitar el Área de servicio antes de la carrera para recibir información sobre las condiciones de la prueba y realizar los ajustes en el coche que estimes convenientes. *(Consulta el capítulo 6 de este manual: "Área de servicio).*

Capítulo 6. Área de servicio

Antes del comienzo de cada etapa y en el tiempo de descanso entre tramo y tramo puedes visitar el área de servicio para realizar ajustes mecánicos en tu vehículo o reparar los elementos que hayan podido resultar dañados en carrera. Asimismo, en el área de servicio puedes acceder a información sobre las etapas restantes y conocer la predicción meteorológica.



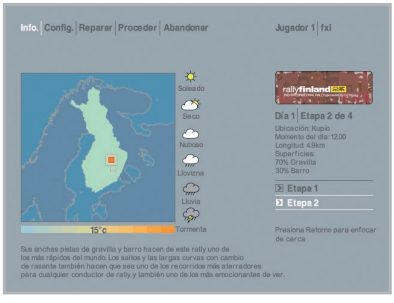
En la modalidad de juego "Arcade" no hay zona de servicio. Los vehículos tienen la puesta a punto adecuada para cada circuito.

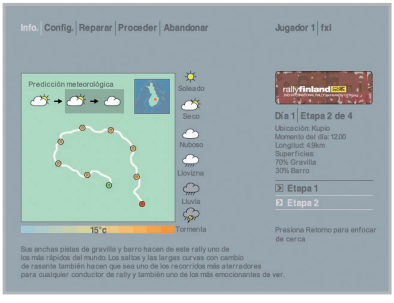
En cada área de servicio dispones de un tiempo limitado para realizar las reparaciones y los ajustes oportunos. Hasta la mitad de la jornada el período disponible es de sesenta minutos, pero se reduce a medida que avanza el día.

Emplea los cursores ↑ , ↓ , ← y → para moverte por las distintas opciones del área de servicio y pulsa **Intro** *para seleccionar una opción determinada. Para hacer los ajustes mecánicos que estimes convenientes emplea también los cursores ← y →. Pulsa* **Esc** *para regresar al menú del "Área de servicio". Finalmente, resalta la opción "Proceder" y pulsa* **Intro** *para que dé comienzo el siguiente tramo de la competición.*

6.1 Información de carrera

Esta pantalla te ofrece una descripción general de las condiciones del rally que vas a afrontar, así como mapas detallados de todas las etapas. En la parte derecha de la pantalla puedes seleccionar la etapa a la que deseas acceder.





Desde la pantalla de información de carrera pulsa **Intro** para conocer la predicción meteorológica y sírvete de ella para mejorar la puesta a punto del coche y elegir los neumáticos adecuados. Eso sí, siempre debes tener en cuenta que las condiciones atmosféricas pueden cambiar en el transcurso de la competición.

6.2 Configuración

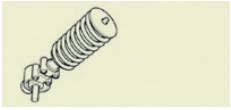
En la primera área de servicio de un rally (antes de que comience la primera etapa), el coche tiene una puesta a punto adecuada al recorrido que se va a afrontar. Pero ésta sólo es una configuración general. Si deseas cambiarla para obtener un rendimiento más eficaz del vehículo, debes estudiar la información de carrera disponible en el área de servicio.

Cada modificación que realices en la configuración del vehículo consume una parte del tiempo máximo de permanencia en el área de servicio.

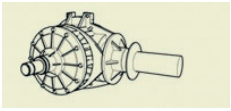
Puedes configurar los siguientes elementos del vehículo:

Neumáticos La elección de neumáticos es la más importante. Si cometes errores en este apartado será prácticamente imposible ganar el rally. Tienes siete tipos de neumáticos disponibles: asfalto seco, asfalto húmedo, grava seca, grava húmeda, barro seco, barro húmedo y nieve.

Caja de cambios La modificación de la relación de cambio implica escoger entre una rápida aceleración o alcanzar la velocidad máxima. En carreras con muchas curvas es importante tener una aceleración rápida, mientras que en trazados poco sinuosos es preferible disponer de la máxima velocidad.



Suspensión
En carreras sobre asfalto es recomendable endurecer la suspensión, mientras que en superficies de grava o nieve es conveniente emplear una suspensión más blanda.



Relación de potencia
Distribuye la potencia entre las ruedas traseras y delanteras. Este ajuste admite un máximo del 60% tanto en el eje trasero como en el delantero.

Equilibrado de los frenos
Si refuerzas los frenos delanteros el coche tiende al sobreviraje, pues las ruedas traseras pierden parte de su adherencia. Deberás tener cuidado, pues será más fácil realizar trompos al negociar las curvas. Por el contrario, el subviraje conserva la adherencia de las ruedas traseras en detrimento del agarre del tren delantero. La tendencia del vehículo es, por tanto, a salirse por el exterior de las curvas.

Potencia de frenado
Ajusta la respuesta de frenado del vehículo.

Dirección
Ajusta la sensibilidad de la dirección. Cuanto más "Alta" sea ésta, más fácil será girar el volante; aunque también estarás más expuesto a perder el control del vehículo.

Cómo hacer ajustes en el coche

Figura 6-1: Ajustes

1 *Comprueba el tiempo disponible para cambiar la configuración del coche.* 2 *Emplea los cursores ↑ y ↓ para marcar el elemento deseado y pulsa* **Intro** *para seleccionarlo.* 3 *Observa el tiempo necesario para realizar esta operación.* 4 *Comprueba el ajuste actual del vehículo.* 5 *Pulsa los cursores ← y → para fijar la nueva configuración e* **Intro** *para confirmar los cambios.* 6 *Observa el tiempo disponible para realizar nuevos ajustes.*

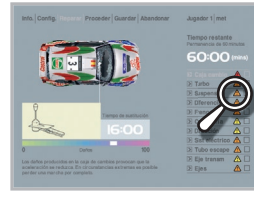
6.3 Reparaciones

Durante la carrera los vehículos sufren daños que afectan en mayor o menor grado a su rendimiento. Entre tramo y tramo de un rally se accede al área de servicio, donde puedes realizar las reparaciones que estimes oportunas.

Cada reparación supone recuperar totalmente el elemento dañado. Sin embargo, toda reparación requiere un tiempo y existe un tiempo máximo disponible para realizar estas tareas, por lo que si tu coche sufre muchos desperfectos es probable que no dispongas del tiempo suficiente para poner el coche a punto y tengas que elegir qué reparaciones son prioritarias para afrontar el próximo tramo en las mejores condiciones posibles.

Puedes comprobar los daños sufridos por cada elemento en el listado de componentes. Atiende al código de color para evaluar los desperfectos: el icono amarillo significa daños leves, el icono naranja revela daños significativos y el icono rojo implica daños graves.

Estos son los componentes que puedes reparar: caja de cambios, turbo, suspensión, diferencial, frenos, carrocería, dirección, sistema eléctrico, tubo de escape, eje de transmisión y ejes.



- *A medida que recorres el listado de componentes puedes ver en pantalla información sobre cada uno de ellos y cómo afectan al rendimiento del vehículo.*

Cómo reparar el coche

Figura 6-2: Reparaciones

1 *Comprueba el tiempo disponible para efectuar las reparaciones.* 2 *Emplea los cursores ↑ y ↓ para marcar el componente a reparar y pulsa* **Intro** *para seleccionarlo.* 3 *Observa el tiempo necesario para realizar la reparación y pulsa* **Intro** *para completar la operación.* 4 *Comprueba que el componente está recuperado.* 5 *Observa el tiempo disponible para realizar nuevas reparaciones.*

- *Lógicamente, si el tiempo necesario para realizar una reparación es superior al tiempo disponible en el área de servicio, la tarea no se podrá llevar a cabo.*

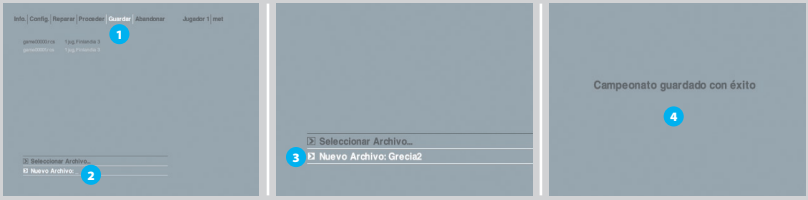
6.4 Guardar y cargar partidas

En la opción "Campeonato" de la modalidad de juego "Rally" se pueden guardar las partidas desde la pantalla del área de servicio. De este modo podrás reanudarlas en cualquier momento desde el mismo punto en que las dejaste.

- *Esta opción de almacenar partidas no guarda ni las mejores puntuaciones ni los coches adicionales. Para guardar estos datos debes volver al menú principal.*

Cómo guardar una partida

Figura 6-3: Guardar una partida



1 *En la pantalla de área de servicio, emplea los cursores ← y → para marcar la opción "Guardar" y pulsa* **Intro** *para seleccionarla.* 2 *Pulsa el cursor ↓ para marcar "Nuevo archivo" y la tecla* **Intro** *para seleccionarlo.* 3 *Escribe el nombre que quieras asignar a la partida y pulsa* **Intro** *para confirmarlo.* 4 *Comprueba que la partida ha sido guardada con éxito.*

Si lo deseas, puedes sobrescribir la nueva partida sobre otra ya existente. Para ello, basta con marcar en el listado la partida previa y, a continuación, pulsa **Intro** *para borrarla y conservar la nueva en su lugar.*

Cómo cargar una partida guardada

Para recuperar una partida previamente guardada debes acceder desde el menú principal a la modalidad de juego "Rally".

Figura 6-4: Cargar una partida

1 *Emplea los cursores ↑ y ↓ para marcar el apartado "Campeonato" y pulsa* **Intro** *para seleccionarlo.* 2 *Pulsa el cursor ↓ para marcar la opción "Cargar" y la tecla* **Intro** *para seleccionarla.* 3 *Marca la partida que quieres recuperar y pulsa* **Intro** *para confirmarla. Podrás reanudar la competición en el mismo punto en que la dejaste.*

Capítulo 7. Opciones

Desde el apartado "Opciones" del menú principal puedes configurar a tu gusto distintos parámetros del juego.

Emplea los cursores ↑ y, ↓ para recorrer las opciones disponibles en cada pantalla y pulsa ← y → para modificarlas. Para confirmar la opción resaltada, pulsa **Intro**. *Para pasar a la pantalla siguiente, marca la opción "Aceptar" y pulsa* **Intro**. *Si deseas regresar a la pantalla anterior, pulsa* **Esc**.

7.1 Gráficos

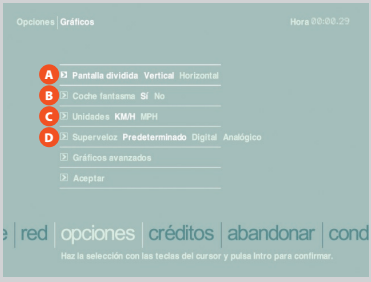


Figura 7-1: Gráficos

A Pantalla dividida cambia entre pantalla dividida en horizontal o en vertical en carreras de dos jugadores.

B Coche fantasma cuando corres por segunda vez en el mismo circuito, un espectro del coche que usaste en el primer recorrido te sirve de referencia. Activa o desactiva esta opción.

C Unidades elige la medida de la velocidad de tu coche expresada en millas o kilómetros por hora.

D Cuentarrevoluciones elige entre un gráfico en formato digital, analógico o el predeterminado para cada coche.

7.1.1 Gráficos avanzados

Esta opción te permite personalizar determinados aspectos gráficos para adecuar el rendimiento del juego a la capacidad de tu ordenador.

En los apartados "Mapa del entorno", "Tarjeta gráfica", Modo de pantalla" y "Detalle", pulsa **Intro** *para acceder a sus opciones respectivas.* ***(Ver Figura 7-2: Gráficos avanzados).***

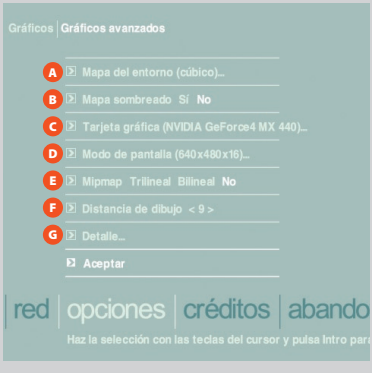


Figura 7-2: Gráficos avanzados

A Mapa del entorno activa o desactiva los efectos de reflejo sobre los coches. (La opción "Cúbico" activa la máxima calidad).

B Mapa sombreado activa o desactiva las sombras de los objetos en pantalla.

C Tarjeta gráfica muestra la tarjeta que tienes instalada en tu ordenador.

D Resolución de pantalla contempla opciones desde 640x480 hasta 2048x1566.

E Mipmap ajusta la calidad de las texturas del juego. (La opción "Trilineal" ofrece la máxima calidad).

F Distancia de dibujo acerca o aleja la línea del horizonte en los circuitos.

G Detalle aumenta o reduce el nivel de detalle de los efectos, circuitos y coches.

Si observas que en tu ordenador el rendimiento del juego no es óptimo, fija los gráficos avanzados en opciones más bajas para mejorarlo.

7.2 Sonido

Esta opción te permite elevar o bajar de forma independiente el volumen de la música, de los efectos de sonido y de la voz del copiloto.

7.3 Máximas puntuaciones

Selecciona esta opción si deseas consultar las máximas puntuaciones registradas por un piloto en la modalidad "Campeonato" (tanto en "Rally" como en "Arcade") o el récord actual de cada circuito.

Si quieres conocer los datos de un piloto en particular, debes seleccionarlo desde el apartado "Conductores" del menú principal. (Consulta el apartado 5.4 de este manual: "Selección de piloto").

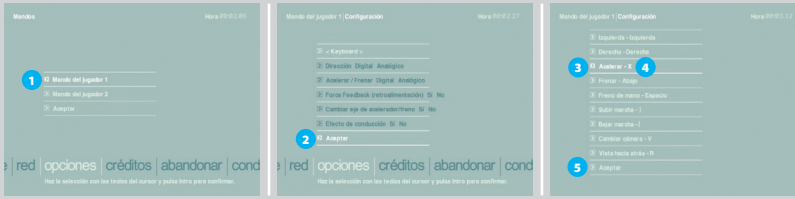
Figura 7-3: Máximas puntuaciones

1 *Marca la competición que desees y pulsa* **Intro** *para seleccionarla.* **2** *Consulta los récords en la pantalla de resultados.* **3** *Emplea los cursores ← y → para marcar otro circuito y pulsa* **Intro** *para seleccionarlo.* **4** *En pantalla aparece el listado con los mejores registros del circuito elegido.*

7.4 Controles

La opción "Mandos" te permite cambiar los controles del juego y establecer la configuración que desees tanto para el "Jugador 1" como para el "Jugador 2".

Figura 7-4: Cambiar los controles del juego



1 *Marca el jugador que desees y pulsa* **Intro** *para seleccionarlo.* **2** *Marca "Aceptar" y pulsa* **Intro** *para confirmarlo.* **3** *Marca el control que quieres modificar y pulsa* **Intro** *para seleccionarlo.* **4** *Pulsa la tecla que deseas asignar a ese control. Comprueba que el cambio ha sido completado.* **5** *Marca "Aceptar" y pulsa* **Intro** *para confirmarlo.*

Si tienes otro controlador conectado al ordenador (por ejemplo, un volante), podrás ajustar sus parámetros de configuración correspondientes.

7.5 Idioma

Colin McRae Rally 2.0 se comercializa en todo el mundo en lengua inglesa. Si deseas jugar con la versión en castellano debes activar esta opción la primera vez que accedes al juego. Selecciona el apartado "Idioma" y, a continuación, pulsa los cursores ← y → para marcar "Español". Finalmente, pulsa la tecla **Intro** para seleccionarlo.

7.6 El menú de pausa

En cualquier momento de la carrera puedes detener el juego pulsando la tecla **Esc**. Automáticamente se activa el menú de pausa, cuyas opciones varían ligeramente dependiendo de la modalidad de juego en que te encuentres. Utiliza las teclas del cursor ↑ y ↓ para moverte por las opciones y pulsa **Intro** para seleccionar una.

Figura 7-5: Menú de pausa

A Gráficos te permite personalizar las características de la pantalla de juego y de la cámara: elevarla, desplazarla, alejar la distancia al coche, etc. *(Ver Figura 7-6: Gráficos).*

B Sonido ajusta el volumen de los sonidos del juego.

C Reiniciar competición vuelve a la línea de salida para comenzar de nuevo la prueba en curso.

D Salir abandona la carrera y vuelve al menú principal.

E Continuar prosigue la carrera en el punto en que la dejaste.

Figura 7-6: Gráficos

A Visor en pantalla decide los elementos de la pantalla de juego (iconos de señalización, cuentarrevoluciones, etc) que deseas activar o desactivar.

B Cámara personalizada ajusta la altura de la cámara, la distancia al vehículo y el ángulo de enfoque de la cámara.

C Unidades fija la unidad de medida de la velocidad de tu coche en kilómetros o millas por hora.

Opciones de "Visor de pantalla"

Opciones de "Cámara personalizada"

Capítulo 8. El copiloto

El éxito de un piloto de rally depende en gran medida de la labor de su copiloto, que le suministra constantemente una información valiosísima de cada tramo de la carrera. Para obtener el máximo rendimiento del vehículo y lograr el mejor tiempo posible, el piloto debe prestar mucha atención a los comentarios de su copiloto. Su labor es tan importante que, en las etapas nocturnas, cuando el alcance visual es menor, la voz del copiloto se convierte en los ojos de su compañero.

Las indicaciones del copiloto aparecen en la parte superior de la pantalla y muestran la dificultad de las curvas siguientes. También aparecen símbolos que aconsejan precaución o advierten de un posible peligro. ***(Ver Figura 1-1: Pantalla de juego).***

Los comentarios del copiloto son muy importantes para anticipar las maniobras que vas a realizar en carrera. Te recomendamos mantener siempre activado el sonido del copiloto para mejorar tu rendimiento en competición.

8.1 Cómo interpretar las indicaciones del copiloto

El ritmo de carrera es tan rápido que los copilotos necesitan un código abreviado que les permita dar el máximo de información al piloto en el menor tiempo posible. En *Colin McRae Rally 2.0* el copiloto te ofrece información de acuerdo al siguiente código:

Curvas

6, 5, 4, 3, 2 Un número del 2 al 6 antes de una curva representa la marcha sugerida para tomar la próxima curva. Lógicamente, cuanto mayor sea el número que escuches, con más velocidad podrás realizar el viraje.

Este sistema es similar al utilizado por el piloto británico Colin McRae y su copiloto, Nicky Grist.

Larga Curva larga y suave.

Muy larga Curva muy larga y extendida.

Giro Anuncia la presencia de una curva en el próximo cruce de caminos.

Se abre El giro se hace más suave al salir de la curva.

Se cierra La curva se hace más estrecha a medida que se avanza por ella.

Se estrecha La carretera se hace más angosta.

No cortes No atajes por la parte superior de la curva.

Todo recto Atraviesa las siguientes curvas en "S" siguiendo una línea recta.

Incidencias

Atención Reduce la velocidad. Sé precavido.

Cuidado Zona de peligro. Extrema la precaución o, de lo contrario, puedes sufrir un accidente.

Cambio de rasante La elevación de la carretera te impide ver por dónde discurre el trazado posterior.

Salto Un cambio de rasante tan pronunciado que hará volar al coche si entras a demasiada velocidad.

En ocasiones, el copiloto también te informa de la distancia que te separa de la próxima curva o te advierte de cambios en la superficie del recorrido.

Ejemplos:

100, 4 derecha *A 100 metros hay una curva cerrada a la derecha. Tomar en cuarta velocidad.*

70, 2 izquierda y 6 derecha *Curva muy cerrada a la izquierda a 70 metros (tomar en segunda), seguida inmediatamente por otra más suave a la derecha (tomar en sexta velocidad).*

30, giro 3 izquierda, atención, piedras fuera *Curva cerrada a la izquierda en un cruce con rocas peligrosas en la parte exterior.*

Capítulo 9. Juego en red e Internet

Colin McRae Rally 2.0 te brinda la oportunidad de medir tu destreza y habilidad al volante enfrentándote a otros jugadores en partidas por red e Internet. En cada partida pueden participar un máximo de ocho jugadores. Lo único necesario es que todos ellos estén conectados a Internet o a una red local. También es posible que dos jugadores se enfrenten entre sí a través de una conexión por módem o directa (con dos ordenadores conectados a través de un cable serie).

Emplea los cursores ↑ y ↓ para recorrer las opciones disponibles en cada pantalla y pulsa ← y → para modificar esas opciones. Para confirmar la opción resaltada, pulsa **Intro**. *Para pasar a la pantalla siguiente, marca la opción "Aceptar" y pulsa* **Intro**. *Si deseas regresar a la pantalla anterior, marca la opción "Volver" y pulsa* **Esc**.

Tipos de conexión

Para jugar una partida con varios jugadores es preciso que dispongas de, al menos, una de estas conexiones:

a) Partida en red IPX
Admite de 2 a 8 jugadores.
Requiere un CD del juego como mínimo y dos o más ordenadores conectados a una red activa compatible con el protocolo IPX.

b) Partida en red TCP/IP
Admite de 2 a 8 jugadores.
Requiere un CD del juego como mínimo y dos o más ordenadores conectados a una red activa compatible con el protocolo TCP/IP.

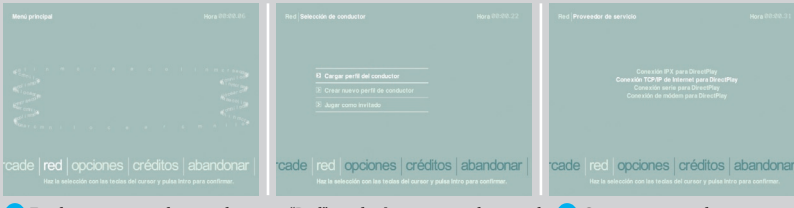
c) Partida en red a través de MÓDEM
Admite 2 jugadores.
Requiere un CD del juego como mínimo y dos ordenadores, cada uno dotado de un módem de 56 kbps o superior.

d) Partida en red en SERIE
Admite 2 jugadores.
Requiere un CD del juego como mínimo y dos ordenadores conectados a través de sus puertos en serie mediante un cable de módem nulo.

9.1 Cómo crear una partida

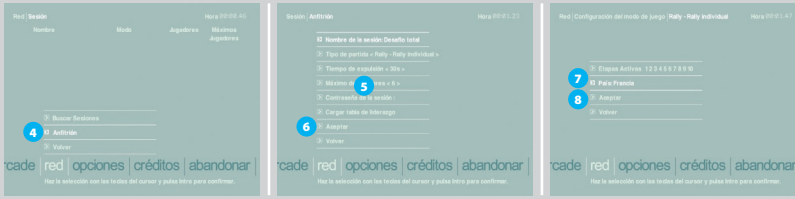
Para empezar una partida es preciso que uno de los jugadores ejerza de anfitrión, es decir, cree la partida en su ordenador y permita a los demás conectarse a ella. El anfitrión es el único que puede establecer las condiciones de la partida; decide el tipo de competición, el número de etapas y las reglas de la carrera.

Figura 9-1: Crear una partida (I)



1 *En el menú principal, marca la opción "Red" y pulsa* **Intro** *para seleccionarla.* 2 *Carga o crea un piloto o juega como invitado.* ***(Consulta el apartado 5 .4 de este manual: "Selección de piloto").*** 3 *Marca el tipo de conexión que vas a emplear y pulsa* **Intro** *para confirmarlo.*

Figura 9-1: Crear una partida (II)



4 *Marca la opción "Anfitrión" y pulsa* **Intro** *para seleccionarla.* 5 *Establece el nombre de la partida, el tipo de competición y las condiciones de carrera.* 6 *Marca "Aceptar" y pulsa* **Intro** *para confirmarlo.* 7 *Fija las etapas y el país donde se va a disputar el rally.* 8 *Marca "Aceptar" y pulsa* **Intro** *para acceder a la sala de espera.*

El anfitrión puede establecer una contraseña de acceso a la partida, aunque no es obligatorio. Lógicamente, si fijas una contraseña, asegúrate de comunicársela a todos los jugadores que quieras que se incorporen a la partida porque tendrán que teclearla para acceder a ella.

Sala de espera

Una vez configurada la partida, todos los jugadores confluyen en la sala de espera, donde pueden elegir el coche que van a pilotar y el tipo de transmisión (automática o manual). El listado refleja los nombres de los jugadores que se incorporan a la partida y los coches que eligen. Cuando todos los jugadores hayan activado la opción "Listo", el anfitrión puede dar comienzo a la partida.

En la sala de espera los jugadores pueden enviarse mensajes. (Consulta el apartado 9.3 de este manual: "Conversación").

Figura 9-2: Comenzar la carrera

1 *En la sala de espera, marca la opción "Inicio" y pulsa* **Intro** *para seleccionarla.* 2 *Si has elegido la modalidad de juego "Rally", en el área de servicio marca la opción "Proceder" y pulsa* **Intro** *para empezar la competición.* 3 *Comienza la carrera.*

Condiciones de carrera

Dependiendo del tipo de partida seleccionado, el anfitrión puede modificar distintas opciones de configuración antes de pasar a la sala de espera.

El anfitrión sólo tendrá acceso a los países y etapas que haya liberado en su partida para un solo jugador, aunque los jugadores invitados podrán unirse a la partida de un anfitrión sin necesidad de haber liberado previamente esos circuitos.

Tiempo de expulsión Si el anfitrión activa esta opción, cuando el ganador cruza la línea de meta se pone en marcha la cuenta atrás para el fuera de control. Transcurrido el tiempo fijado por el anfitrión, la carrera se dará por terminada, incluso aunque algunos jugadores que no hayan completado el recorrido.

Tabla de liderazgo Las clasificaciones se guardan automáticamente al final de la carrera. Si el anfitrión decide continuar esta partida en una fecha posterior, puede cargar la tabla de liderazgo y continuar desde el punto en que se dejó con las clasificaciones intactas. Si un nuevo jugador quiere incorporarse, puede hacerlo; aunque tendrá que empezar en la última posición.

9.1.1 Partidas en Internet

Si vais a disputar una partida en Internet es necesario que todos los jugadores conozcan la dirección IP del anfitrión para poder acceder al juego. (En partidas en red local no es necesario, porque el ordenador puede buscar automáticamente las partidas disponibles.

Si eres el anfitrión y quieres saber la IP de tu ordenador, conéctate a Internet y después sigue estos pasos:

• Si tu sistema operativo es Windows™ 98 o Windows™ Me, despliega el menú de "Inicio" de Windows™ y selecciona "Ejecutar". En la ventana que aparece escribe "Winipcfg.exe" en el cuadro blanco situado a la derecha de "Abrir". Pulsa "Aceptar". Se abrirá la ventana de "Configuración IP", donde aparece la dirección IP que tu ordenador está empleando.

• Si tu sistema operativo es Windows™ XP o Windows™ 2000, pulsa sobre el icono "Estado de la conexión" que aparece en la parte derecha de la barra de tareas. Se abrirá una ventana llamada "Detalles del estado de la conexión". Selecciona la pestaña "Detalles" para ver la "Dirección IP del cliente", que es la que está utilizando tu ordenador.

9.2 Cómo unirse a una partida

Figura 9-3: Unirse a una partida (I)

1 *En el menú principal, marca la opción "Red" y pulsa* **Intro** *para seleccionarla.* **2** *Carga o crea un piloto o juega como invitado. (Consulta el apartado 5.4 de este manual: "Selección de piloto").* **3** *Marca el tipo de conexión que vas a emplear y pulsa* **Intro** *para confirmarlo.*

Figura 9-3: Unirse a una partida (II)

4 *Marca la opción "Buscar sesiones" y pulsa* **Intro** *para seleccionarla.* **5** *Introduce la dirección IP del anfitrión o pulsa "Aceptar" para que el ordenador busque las partidas disponibles.* **6** *Marca "Selecciona una sesión" y pulsa* **Intro**. **7** *Marca una partida y pulsa* **Intro** *para seleccionarla.* **8** *En la sala de espera, elige tu coche y el tipo de transmisión.* **9** *Marca las opciones "Listo" y "Sí", y pulsa* **Intro** *y espera a que el anfitrión dé comienzo a la prueba.*

Si la partida es en Internet, es necesario que introduzcas la dirección IP del anfitrión para poder acceder a ella. (Consulta el apartado 9.1.1 de este manual: "Partidas en Internet").

9.3 Conversación

Tanto en la sala de espera como en la pantalla de resultados que se despliega al final de cada carrera puedes establecer una conversación con el resto de los jugadores participantes. Para conversar, sitúa el cursor en el campo de mensajes, introduce el texto que desees y pulsa **Intro**. Todos los jugadores podrán leer tu mensaje.

9.4 Durante la carrera

Indicaciones en pantalla

Mientras compites, la información que aparece en pantalla será diferente dependiendo de la competición elegida. Asimismo, la información que te ofrece la pantalla de juego en las partidas en "Red" no siempre coincide con la que proporcionan las partidas convencionales.

Menú de pausa

En las partidas en red no se puede detener el juego. Si pulsas la tecla **Esc** accederás a las opciones del menú de pausa, pero tu coche quedará descontrolado.

Continuar

Al final de la carrera, el anfitrión puede escoger entre volver a disputar la misma competición o regresar a la sala de espera para configurar una prueba distinta.

Abandonar

En cualquier momento, ya sea durante la carrera o en la fase de creación de la partida, el anfitrión o cualquier jugador pueden optar por abandonar y salir. Si lo hace el anfitrión, se seleccionará automáticamente uno nuevo entre los jugadores restantes.

9.5 Pantalla de resultados

Al final de la carrera se despliega la pantalla de resultados. Las partidas en red utilizan un sistema de puntuación diferente al de las demás:

Rally

Rally individual 1 punto por etapa más bonificación de 3 puntos por ganar el rally.

Etapa individual 1 punto por victoria.

Prueba contrarreloj 1 punto por victoria.

Arcade

Carrera individual 1 punto por victoria.

Prueba contrarreloj 1 punto por victoria.

Capítulo 10. Extras y pistas

10.1 Consejos

A continuación te ofrecemos unas cuantas sugerencias para ayudarte a mejorar tu rendimiento en carrera.

- Pulsa las teclas de forma intermitente. La suavidad en los giros es fundamental para mantener en todo momento el control del vehículo. Trata de no ir dando bandazos y evitarás vuelcos y salidas de pista.
- Levanta el pie del acelerador antes de entrar en una curva. Vuelve a acelerar cuando empieces a salir de ella. Así conseguirás mayor adherencia a la pista.
- En los tramos de asfalto, trata de tomar todas las curvas por el interior. De este modo tendrás más resistencia a la fuerza centrífuga que te empuja hacia el exterior. Cuando conduzcas sobre nieve o grava será difícil hacerlo, porque los coches tienden a derrapar en las curvas. Si esto ocurre, mueve el volante en sentido contrario para corregir (contravolante) y cuando el vehículo esté correctamente orientado, pisa a fondo el acelerador.
- Si te acercas a una curva muy cerrada, desacelera y tira del freno de mano cuando estés en ella. El coche girará en el mismo sentido que la curva y quedará orientado en la dirección correcta.
- En curvas abiertas con mucha visibilidad, no dudes en salirte de la pista para atajar y arañar tiempo si el escenario te lo permite.
- Aprende a conducir en todas las superficies: cada una requiere una técnica distinta al volante.
- Prueba diferentes modelos de vehículos. Comprobarás que su comportamiento en pista es muy distinto.
- Cuando domines el coche con la transmisión automática prueba a utilizar cambio de marcha manual. Aunque requiere más concentración y habilidad, también permite obtener un mayor rendimiento a los coches.
- Presta atención a la climatología a la hora de elegir neumáticos. Una elección errónea puede dar al traste con tus aspiraciones de éxito.

10.2 Trucos

A medida que cosechas éxitos en las competiciones del juego vas desbloqueando el acceso a nuevos modelos de coche y a los rallies de otros países. Es la forma en que *Colin McRae Rally 2.0* premia la constancia y la destreza de los mejores pilotos.

Sin embargo, existen algunos trucos que pueden ayudarte a conseguir tus objetivos y, de paso, proporcionarte una nueva dimensión del juego.

El método para activar un truco es muy sencillo. Basta con crear un nuevo piloto y, en la pantalla de introducción del nombre, teclear uno de los siguientes códigos:

allthebuttons Te permite acceder a todos los coches de *Colin McRae Rally 2.0 (Consulta el apartado 10.3 de este manual: "Todos los coches").*

greatnews Abre el acceso a todas las pistas y circuitos del juego.

10.3 Todos los coches

FORD FOCUS

SUBARU IMPREZA 22B

TOYOTA COROLLA

MITSUBISHI LANCER

PEUGEOT 206

SEAT CÓRDOBA

FORD FOCUS 1999

FORD FOCUS
Alternativo 1

FORD FOCUS
Alternativo 2

MITSUBISHI LANCER
Alternativo 1

MITSUBISHI LANCER
Alternativo 2

MITSUBISHI LANCER
ROAD CAR

LANCIA INTEGRALE

LANCIA INTEGRALE
Alternativo 1

LANCIA INTEGRALE
Alternativo 2

FORD SIERRA COSWORTH

MINI COOPER S

MG METRO 6R4

LANCIA STRATOS

PEUGEOT 205 TURBO 16

FORD RACING PUMA

FORD ESCORT MK1